Воинский архетип

Баннерет

Также известные как военачальники, сержанты или рыцари-командиры, баннереты проявляют себя на полях сражений как лидеры, направляя действия своих соратников и вдохновляя их своим героизмом. Баннереты не из числа тех генералов, что сидят в удобных креслах и командуют издалека, вместо этого они предпочитают раздавать приказы из самой гущи сражения, сражаясь плечом к плечу с солдатами и верными соратниками.

Мораль

Начиная с 3 уровня вы получаете способность вдохновлять и поддерживать своих соратников в битве, используя специальную Кость, называемую Костью Морали. Чтобы сделать это, вы можете использовать бонусное действие в свой ход, чтобы выбрать одно существо кроме себя в пределах 30 футов от вас, которое может слышать или видеть вас. Это существо получает одну Кость Морали, d4, и временные хиты, равные вашему уровню Воина + ваш Модификатор Харизмы.

Один раз течение следующих 10 минут, это существо может бросить кубик, и прибавить выпавшее число к одному броску атаки, броску урона оружием, или спасброску, которое оно совершает. Существо может принять решение об использовании Кости Морали после броска d20, но до того, как ДМ объявит об успехе или провале действия.

В качестве альтернативы, когда по этому существу проводится атака, оно может использовать свою реакцию, чтобы бросить Кость Морали и прибавить выпавшее число к своему КД против этой атаки. Это можно сделать после совершения броска атаки, но до того, как будет объявлено, попадание это или промах.

После того, как Кость Морали была использована, или существо теряет предоставленные ею временные хиты, она исчезает. Если временные хиты существа были заменены хитами из другого источника, существо сохраняет Кость Морали, пока не использует её. Существо может иметь только одну Кость Морали за раз.

Вы можете использовать эту способность 4 раза. Вы восстанавливаете все потраченные использования этой способности после короткого или продолжительного отдыха. Вы получаете дополнительную Кость Морали на 7 и на 14 уровнях.

Лидерство

На 7 уровне вы решаете, будут ли ваши люди знать вас как внушающего страх или же как заботливого командира. Выберите Запугивание или УБеждение. Вы получаете владение этим навыком. Если вы уже владеете им, вы удваиваете ваш Бонус мастерства при всех проверках этого навыка.

Держать Строй!

Начиная с 7 уровня, вы можете сплотить своих союзников даже в самых безвыходных ситуациях. Когда вы используете свою способность Второе Дыхание, вы можете потратить одно использование Кости Морали, чтобы сплотить своих соратников. Когда вы делаете это, бросьте Кость Морали, и каждое дружественное существо в пределах от вас, которое может вас слышать или видеть восстанавливает Хиты в количестве, равном результату броска Кости + вашему Уровню Воина.

Помимо этого, когда дружественное существо в пределах 30 футов от вас падает без сознания, вы можете использовать свою реакцию, чтобы потратить одно использование Кости Морали и передвинуться на расстояние, равное вашей скорости, в направлении этого существа. Бросьте Кость Морали. Цель восстанавливает Хиты в количестве, равном результату броска Кости, умноженному на количество атак по возможности, которые вы спровоцировали своим передвижением(минимум 1 хит, если ни одной атаки спровоцировано не было).

Гамбит Командира

Начиная с 10 уровня, вы можете укрепить отвагу ваших союзников во время атаки на врага. Действием в свой ход вы можете потратить одно использование Кости Морали и совершить атаку оружием, бросив Кость Морали и прибавив выпавшее число к броску атаки. Если атака попадает, вы можете немедленно приказать своим союзникам броситься в атаку. Когда вы делаете это, выберите союзников в пределах 30 футов от вас, количество которых равно вашему Модификатору Харизмы(минимум одного). Выбранные существа могут использовать свою Реакцию, чтобы совершить одну атаку оружием против враждебной цели.

Бесстрашный лидер

Начиная с 15 уровня, ваше бесстрашие вдохновляет союзников. Вы и все дружественные существа в пределах 10 футов от вас, а также существа, имеющие полученную от вас Кость Морали не могут быть испуганы, пока Вы находитесь в сознании.

Военачальник

Начиная с 18 уровня одно ваше присутствие на поле битвы может повергнуть противников в ужас и вдохнуть в союзников веру в победу. Ваша Кость Морали становится равна d6.

Кроме того, когда вы наносите критический удар, цель становится испуганной вами до начала вашего следующего хода, и вы восстанавливаете 1 использование Дайса Морали.

Credits

Автор: IrishBandit

Переведено: Banana_Warlock